Numero 1 Rosario Octubre-Noviembre de 1996

DoppleCharasca

• Nota Especial Sobre:

Wolverine

Onslaught

La Maquina de Matar de MARVEL

Grant Morrison:
Relanza la Liga de La Justicia

Spawn Cumple 50 numeros:
Lo Festejamos con una nota exhaustiva del personaje mas vendido de Image

Juegos de Rol: Todo lo que querias saber y no tenias a quien preguntar.

Kingdom Come:
Mark Waid y Alex Ross crean para DC uno de los mejores Elseworlds de todos los Tiempos

Editoriales Argentinas: ¿ Por que todo intento de publicar Comics en Argentina fracasa al poco tiempo de comenzar?
Ademas:
Comic USA o Nacional
¿Que Elegir?

SUPERENCUESTA con SUPERPREMIOS
Lee la revista para enterarte

DoppleCharasca N°1

Sumario:

1.- Tapa, con el contenido de la Revista.

2.- Lo estas leyendo.

3.- Editorial, necesaria en cualquier revista.

4.- ¿De que hablamos?. Roman intenta descifrar el porque de los fracasos editoriales en la Argentina.

5.- Spawn cumple 50 nº.

7.- La Magia de la Liga esta de Vuelta.

8.- ROL, una sección que te va a llevar a los fantásticos tiempos de la caballería medieval.

10.- Como hacer una nota poronga por Aeon el Guapo.

11.- Made in casa. Historietas hechas por nuestros colaboradores.

12.- Esta nota es tan salvaje que casi parte la impresora.

14.- Lo ultimo en comics U.S.A.

18.- Una encuesta copada, que además te da premios!!!

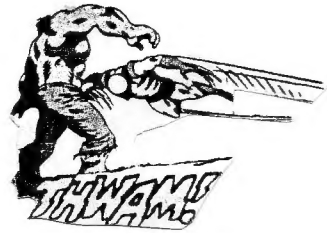
19.- Comic USA Vs. Nacional. El Monje despotrica contra el país del Norte.

21.- Onslaught. El personaje que despacho a los 4 Fantásticos, Iron Man y a los Avengers.

22.- Kingdom Come. ¿Que pasaría si Image invadiera el universo DC?

23.- Un correo diferente dirigido por el polifacetico DR. FATE.

24.- Propaganda/contratapa.



Como ya se habran dado cuenta esta es la Editorial de la revista, estoy seguro que se estan preguntando porque la revista se llama DOPPLECHARASCA, BUENO YO TAMBIEN. Creo que los que hacemos esta revista nos decidimos por este nombre por que nos resultaba mucho mas divertido que GULAG, MARACA o TORNILLO, espero que a ustedes tambien les guste.

La revista la hacemos sin intención de lucro no es nuestra intención ganar plata si no formar una publicación en la que todos los comiqueros puedan participar y entretenerse. Hecha la anterior aclaración, les cuento que la revista va dirigida a jovenes de 7 a 99 años, que lean Comics, jueguen ROL, tengan Computadora y ganas de hacer nuevos amigos (Es joda, no hace falta que cumplan todos lo requisitos lo mas importante es que la revista les haga pasar un buen rato).

La revista va a salir mensualmente y su precio es de 2$ (0.75$ el envio y 1.25$ la impresión, manden el billete no monedas por que sino el correo se las va a robar). Las secciones en las que esta divida la revista son Novedades, Reportajes, ROL (para el iniciado y para el Dungeon Master mas experimentado), Notas, algún que otro comentario sobre juegos para Pc y por supuesto no podia dejar de faltar el correo en el que esperamos nos hagan llegar sus criticas para mejorar la revista, dudas, preguntas, dinero, etc, etc. No se olviden de responder a la SUPERENCUESTA por que vamos a sortear Comics y proximamente si todo sale bien vamos a organizar envios de Comics, Trading Cards, Manuales, etc.

Ahora, nos despedimos esperando que la revista les guste, hasta el mes que viene!!!!!!!!

Cesar Libardi
Editor en Jefe
Aeon el Guapo
Compañero.
Mr. Caldo
Comidas y bebidas.

¿De que Hablamos?

¿Que tal como les va, todo bien?. Como el primer número es necesario crear secciones que sean habituales, esta va a ser una de ellas, aunque no este en todos los números, aquí discutiremos sobre el entorno de los Comics y como primera medida hablares de un tema duro para la **S.C.A** (Sociedad Comiquera Argentina): ¿Por que todo intento de publicar Comics en nuestro país fracasa al poco tiempo?. Para hacer esta pregunta nos valemos de irresponsabilidades editoriales como Perfil y Columba.

El método de toda editorial es darle una oportunidad a unos chicos alocados, comiqueros como nosotros y con un buen capital que los banque, realizándose así el sueño de ver comics en castellano, después si no funciona lo cortan y "*Aquí no ha pasado nada*",

El negocio es publicar material viejo y mas adelante el nuevo (cosa que acá todavía no ha pasado), las excusas que las editoriales argumentan cuando cierran sus revistas son de las mas variadas: "*Los Comics nuevos son muy caros*", "*No nos quieren mandar los originales*", "*El personaje no es muy conocido*", "*Forum o Zinco nos robaron el mercado con sus comics de* ***Descarte***, "*No queremos dañar el bolsillo del Comiquero*", ¡¡**Puras mentiras**¡¡¡. Es todo lo contrario, si sabemos que un buen comiquero, en una buena situación económica gasta mas de 30$ por mes en comics **USA,** si no fuera así no existirían las comiquerias especializadas porque no tendrían como mantenerse (miren que cuando empece a coleccionar comics en Rosario solo había dos comiquerias serias y ahora son mas de cinco las que se interesan en lo que venden). Por lo tanto llegamos a la conclusión de que todo es un circulo vicioso, si alguna editorial empieza a publicar (por ejemplo) comics ***MARVEL*** del 96´, a las comiquerias no les serviría de nada traerlos en ingles y si no auspiciaran las revistas estas las comiquerias cerrarían.

Como conclusión final es obvio que publicar comics **USA** en la Argentina de momento no es viable entonces la pregunta es: ¿Que le falta a las Editoriales Argentinas para perdurar?. . . Quien tenga la respuesta tiene la llave del futuro en cuanto a Comics se refiere.

Roman Vignolo

50 Números Infernales

Y si, han sido 50 números infernales, desde que Spawn salió al mercado en 1991 ha través de la editorial Image y se convirtió en el comic mas vendido del mercado por mas de 2 años seguidos. En una entrevista su creador Todd McFarlane dijo lo mas suelto de cuerpo que el personaje había estado en su *Portafolio* por mas de diez años y que no lo publico antes simplemente por que no tenia ganas, también dijo que dentro del mismo *portafolio* tiene unos 10 personajes mas que no sabe cuando los va a sacar a la luz. Es de esperar que si estos personajes son la mitad de buenos que Spawn, Todd tiene un mina de oro asegurada.

El origen: Al Simmons era uno de los mejores asesinos de la CIA. Pero también era un hombre de familia, y lentamente se fue dando cuenta que estaba realizando cosas horribles en nombre del país que amaba. Cuando le contó a su comandante, Jason Wynn, que no pensaba seguir matando gente, Wynn ordeno a Chapel (uno de sus lacayos) que lo asesinara . Y este lo hizo.

Después de morir, Simmons se encontró en el infierno en frente de un demonio llamado Malebolgia (Jefe del Infierno), que le propuso un trato. Dándose cuenta que Simmons solía quería regresar con su esposa, Malebolgia le ofreció revivirlo a cambio de su eterna esclavitud. Simmons acepto convencido que volvería para estar con su mujer.

Sin embargo, Malebolgia lo cagó y lo devolvió a la tierra como Hellspawn, o sea como un general del Infierno hecho de puro "necroplasma". Simmons pronto se dio cuenta que Malebolgia lo había cagado doblemente ya que además de devolverlo 5 años después de su muerte, su cuerpo estaba horriblemente desfigurado, todos sus recuerdos habían desaparecido y tenia poderes increíbles.

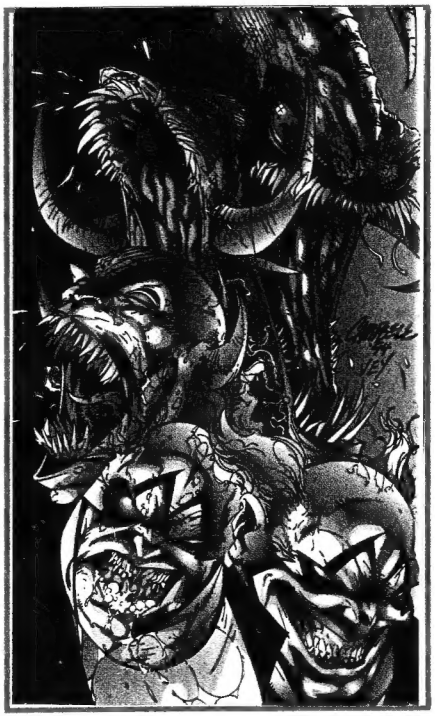
Sin embargo Simmons aprendió rápidamente que sus poderes habían venido con un precio, cuando estos se agotaran, el se vería forzado ha regresar al infierno a preparar a los soldados de Malebolgia para el Apocalipsis.

Que le ha sucedido hasta ahora: A pesar de todo esto las memorias de Simmons han retornado, y se ha dado cuenta que su muerte fue solamente un movimiento en un tablero de ajedrez en el que la mayoría de la piezas siguen ocultas. Los implicados en su asesinato estarían relacionados entre si por un cadena de corrupción que incluye a la CIA, la mafia, el jefe de policía y un asesino de menores llamado Billy Kincaid.

Durante los 5 años que Spawn paso en el infierno, su esposa Wanda se volvió a casar con su mejor amigo Terry Fitzgerald, y tuvo una hija llamada Cyan.
Debido a su horrenda presencia, Spawn se tiene que conformar con verla a través de las ventanas, ya que las veces que la visito su esposa se ha horrorizado de su aspecto. El todavía no le ha revelado su identidad.

Sin poder mostrarse mas en publico, Simmons ha asumido como su hogar los callejones de Nueva York, nombrándose Rey de los linyeras y pobres. Y al no poder retornar con su familia, ha encontrado consuelo vengándose y creando confusión entre las filas de los causantes de su muerte.

La presencia de Spawn en Nueva York a alterado la balanza de poder y varios grupos lo quieren ver muerto (cosa difícil). Los callejones se han convertido en el campo de batalla, en los que asesinos a sueldo, mercenarios y ladrones con ganas de conseguir fama han encontrado la muerte tratando de exterminar a Spawn. Para conservar sus escasos poderes Spawn recurre frecuentemente al uso de armas de fuego para hacerse entender.



Su presencia en la tierra ha si notada por el Cielo, que en varias ocasiones ha mandado a sus emisarios, los cuales han mordido el polvo de la derrota en su intento por doblegar a Spawn. Uno de los mas destacables de estos guerreros es una ángel llamada Angela que no pudiendo derrotar a Spawn se acostó con el. Debido a este sacrilegio fue destituida y reemplazada por una ángel llamada Tiffany que piensa eliminarlos a los dos.

Durante este periodo Spawn fue capturado por uno de los emisarios del cielo que creía haber matado meses atrás llamado The Curse, este personaje en su afán de conocer como funcionaba el organismo de un Hellspawn lo diseccionó, separándolo de su traje simbionte e intento disecarlo; por supuesto Spawn logro escapar, (pero su traje que había sido alterado meses atrás cuando se enfrento a el Redeemer) comenzó a tomar control de su cuerpo debido a que la violenta separación apresuro su desarrollo.

Últimamente, Spawn se dedica a castigar a todos enemigos del bien como una manera de conseguir ser perdonado por el cielo y de esta forma escapar de las garras del infierno. Como lo ultimo que hizo fue salvar la vida de Terry (este tenia un tumor en cerebro e iba a morir) Malebolgia lo premio con un pasaje de ida a las 7 esferas del infierno, lo que Spawn no sabe, es que este viaje es un plan de Malebolgia para convertirlo en su comandante infernal.

Sus peores enemigos son: Violator/The Clown, Jason Wynn, Malebolgia, Redeemer, Curse y Overt-Kill.

El Regreso a la Gloria de la JLA

DC Relanza al Dream Team de los Superheroes

Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Aquaman, Green Lantern y el Detective Marciano vuelven a reunirse para convertirse un vez mas en grupo Elite del universo DC, LA LIGA DE LA JUSTICIA AMÉRICA. Nunca mas la LJA tendrá que soportar a segundones como Metamorpho y Blue Beetle.

Esta nueva era para la Liga comienza a finales de Noviembre con la salida de LJA #1, ha cargo del tandem creativo Grant Morrison (guiones) y Howard Porter (dibujos). El editor de la serie Ruben Díaz explica, que era necesario convertir a la Liga en el Supergrupo que la hizo tan popular en años anteriores, es decir un regreso a las bases.

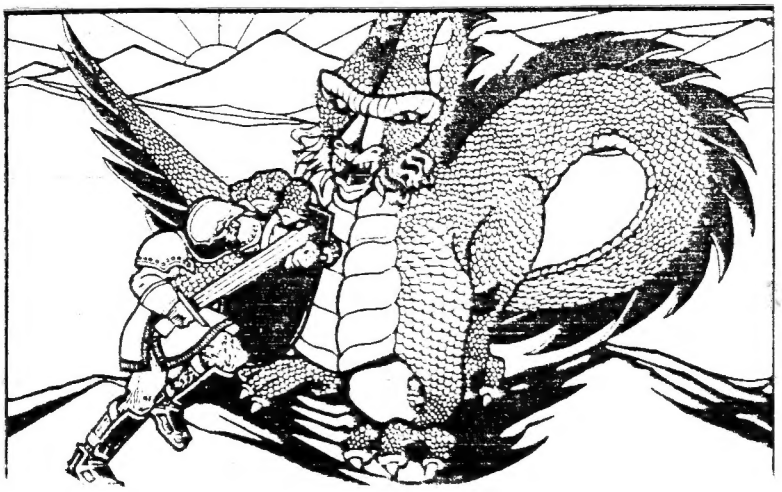
El relanzamiento fue propuesto por Grant Morrison, que dijo "Estoy cansado, de ver a todos esos héroes oscuros y depresivos que presentan los comics hoy en día, quiero que los miembros de la Liga le devuelvan a los comiqueros el gusto de disfrutar un comic con verdaderos Superheroes.", a lo que agrego, "La única manera de conseguir esto es volver a los míticos héroes que hicieron de la Liga uno de los mejores comics de Superheroes de la historia. En estos últimos años los títulos de la Liga estuvieron predominantemente llenos de héroes de descarte que lo único que hicieron fue intentar llenar el vacío dejado por los verdaderos héroes". Grant Morrison explica, "Los 4 Fantásticos son una familia. Los X-Men eran originariamente una escuela. Los hombres de metal eran la tabla periódica vuelta a la vida, y así podría seguir con infinitas comparaciones. Todos estos grupos poseen una especie de dinámica, y para mi la Liga de la Justicia representa a las Naciones Unidas de los Superheroes o sea que solo tiene que enfrentarse a cosas que representan un amenaza global o intergalactica". El titulo va a ser definitivamente acerca de "Grandes batallas, asombrosas luchas de poderes, traiciones, amistad, conflictos mundiales y luchas cósmicas del bien contra el mal". Con estas características es seguro que la Liga va a volver a brillar con toda su gloria.

Club de Rol:

Los Herederos del Rol.

¿Qué es el Rol?

Básicamente el juego de ROL fue creado en la década del 60´ por Gerry Gyax, el juego consistía en los jugadores manejen un personaje y cumplan un rol (obvio). Este juego era diferente de los ***Monótonos*** juegos de mesa que estamos acostumbrados a jugar, ya que en ROL predomina la imaginación y la interactividad. En el ROL, uno no compite con el compañero, ni con uno mismo, si con el mundo en si. El juego de Rol que a nosotros nos interesa es el AD&D que se desarrollo en un entorno de fantasía medieval. Como lo que estoy diciendo es bastante complicado de entender si nunca jugaste ROL, voy a transcribir un ejemplo del juego con un DM y 4 jugadores, 2 Guerreros (Aeon y Asgasard) 1 ladrón (Ransom) y 1 Mago (Hetsonash) que son las categorías mas populares.



La misión de los jugadores es descubrir que ha pasado en el antiguo castillo de los Caballeros de Baal.

DM: Están ante la puerta de un imponente castillo, un silencio sepulcral reina en la zona, a unos 25 mts de la puerta del castillo hay una especie de empalizada. ¿Que piensan hacer?

Ransom: ¿Que altura tienen las paredes del castillo?

DM: Unos 11 mts.

Ransom: Uso escalar paredes (una habilidad especial del ladrón).

Aeon: Para Ransom, vamos a ver que hay en la empalizada primero. Yo voy para allá.

Hetsonash: Yo apoyo la idea de Aeon.

Ran: ¿Y vos Asgasard que opinas?

Asgasard: ¡Entremos de una vez y hagamos polvo a todo lo que este adentro! (nunca falta el zarpado).

Ran: Listo, yo trepo.

DM: (hace una tirada de dados para ver si la habilidad funciona, y si, la habilidad da resultado). Bueno, comenzas a trepar fácilmente por los muros del castillo y en menos de un minuto llegas a la parte superior. Mientras tanto ustedes llegan a la empalizada y encuentran una catapulta cargada en su interior.

Aeon: Me acerco a revisar el mecanismo.

Het: Tene cuidado.

Ran: ¿Que veo?

DM: En el interior se ve el patio interno del castillo, en cuyo centro hay una estatua de 3mts de altura, de aspecto humanoide que tiene una gigantesca hacha en una de sus manos.

Ran: Con mucho cuidado ato mi soga a al muro y bajo tratando de hacer el menor ruido posible.

DM: Aeon, cuando te acercas a unos 20cm de la catapulta tropezas con una tanza que esta en el suelo y activas la catapulta. La piedra sale dispara directo hacia la puerta del castillo y la hace pelota.

Ran: ¿Y conmigo que pasa?

DM: Estabas bajando, cuando vez que la puerta de castillo estalla en pedazos. También te das cuenta que la estatua cobra vida y no parece muy contenta. Se te acerca rápidamente blandiendo el hacha.

Ran: Salgo a todo picando del castillo, gritando: !La estatua me persigue, rajemos¡¡¡.

Asga: Me voy al vuelo con la espada desenfundada a pegarle a la estatua.

Aeon: Corro al castillo, con la espada de Baal y gritando: ¡Por Baal!!!

Hetso: Me acerco a Ransom para tranquilizarlo.

Espero, que este ejemplo de juego les halla sido ilustrativo, como ven los jugadores le dicen el DM lo que quieren hacer y este les dice si pueden o no, muy fácil.

¿Quiénes son los que pueden jugar?

El juego está conformado por el **Dungeon Master** (Rol Master, en caso de ser otros juegos de rol) y los jugadores (se aconseja jugar de 2 a 5 jugadores, por que si no la partida no es divertida y si son demasiados (6 u 8) se vuelve un lío.

¿Qué es el Dungeon Master?

El Dungeon Master es quien dirige la partida, el crea las aventuras de los jugadores, es los ojos, oídos, olfato y todos los demás sentidos de los jugadores. Generalmente un DM (*Dungeon Master*) que se precie debe traer la aventura hecha y no inventar sobre la marcha,(si es muy creativo puede darse ese lujo, pero si los jugadores llegan a darse cuenta de que esta sanateando lo pueden poner en un aprieto).

¿Cuantas Razas, Hay?

Hay 6 razas básicas Humanos, Enanos, Halflings, Elfos, Semielfos y Gnomo.

¿Que son las categorías?

Las categorías son las siguientes: Guerrero, Bardo. Ladrón, Hechicero, Sacerdote, Guardabosque, Paladín e Ilusionista.

¿Cuantas habilidades tengo?

Las habilidades de los personajes son: Carisma, Fuerza, Destreza, Sabiduría, Inteligencia y Constitución. Cada habilidad tiene una puntuación que va del 1 a 18. Luego se tira por separado peso, altura y edad.

¿Que necesito para empezar a jugar?

Lo principal es tener el Manual del Jugador, La Guía del DM, los dados y un grupo de amigos que ya jueguen o tengan ganas de jugar. En posterior notas voy a hablar mas detalladamente sobre los libros.

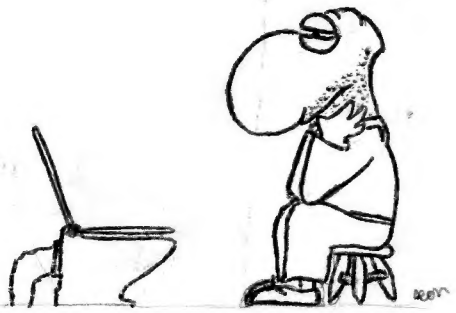
Espero que este breve informe de lo que es el ROL les sea de utilidad si les interesa ver mas notas solo diganlo en las cartas.

Astinus de Palantus

Humor

DISCULPE SR. OSO . . .

DISCULPADO.



NUEVO DESCUBRIMIENTO INFILIANO
"EL INODORO"

Made in Casa

¡JAJA! LE CAORIÉ LA DOPPLE Nº1 A CICLOPS Y ME LA VOY A LEER.
PERO ANTES ME VOY A SACAR EL CASCO ASÍ LA PUEDO LEER MEJOR
¿?
¡MAGNETO-!
¡VIEJO CHORRO DEVOLVÉME LA REVISTA!
¡PARÁ LOCO SÓLO LA IBA A LEER!
¡TOMÁ, ACÁ TENÉS CALENTÓN!
¡Y NO VUELVAS A METERTE CONMIGO. O.K.!
¡AHH! AHORA VAMOS A VER EL CORREO.
UNOS DÍAS DESPUÉS
¡AL FIN! AL CABO VOY A TENER QUE ESPERAR HASTA EL PRÓXIMO MES PARA PODER COMPRAR MS LA DOPPLE!

Nacido para ser Salvaje

Por El Tío Majestica

¿Quien iba a pensar que hace un par de años cuando Len Wein, John Romita y Herb Trimpe lanzaron un personaje con alma de patotero y muy mal carácter en una pelea entre HULK y WENDIGO que este se convertiría en uno de los mejores personajes de la MARVEL y uno de los pilares fundamentales de los X-MEN?.

La personalidad de Wolverine era muy explosiva para ese entonces, con sus garras de Adamantium era capaz de destripar a cualquiera con la menor provocación, su no traje no era "una fiesta de colores", pero Wolvie no triunfo por usar trajes a la moda.

Desde su debut en 1974, gran parte de su historia ha sido revelada, en base a estas Logan habría sido criado por Glotones en una remota montaña, luego emigro a los Estados Unidos, peleo en la Guerra Civil Española de 1937, lucho junto al Capitán América en la 2da Guerra Mundial contra los Nazis y fue soldado de la CIA y el Gobierno Canadiense durante la Guerra Fría. Es en esta época de su vida (1964) cuando Barry Windsor-Smith crea la ya clásica historia Arma-X, en la que revela como Wolverine obtiene sus garras de adamantium al ser sometido a crueles experimentos para transformarlo en el asesino perfecto. Como el misterio del

origen se había develado Larry Hama (guionista de la serie mensual de Wolverine desde hace 6 años) tuvo una idea que haría que todo el pasado del personaje volviera a las sombras; LOS IMPLANTES DE MEMORIA, esto significaba que todos los recuerdos

de Wolvie antes, durante y después del Proyecto-X podían ser mentiras hechas por una computadora. Mas tarde se unió al nuevo equipo de los X-Men (*Giant-Size X-Men #1*) formado en ese entonces por: Ciclope, Nightcrawler, Banshee, Tormenta, Sunfire, Coloso y Thunderbird, para rescatar a el primer grupo de Krakoa (una isla que se alimentaba de energía mutante). Múltiples aventuras se sucedieron con los X-Men hasta que en la Saga "Atracciones Fatales" (todavía pueden conseguir los dos tacos que publico VID) Magneto le remueve el Adamantium de los "Huesos" y no lo digo literalmente, dejándolo al borde de la muerte, al recuperarse no solo se encuentra con que tiene garras de hueso, si no que además su factor mutante que antes estaba detenido por el *Efecto Adamantium* ahora esta desencadenado.

Actualmente hay buenas y malas noticias para los fans del mas salvaje de los X-Men, las malas son que Génesis (el nuevo Apocalipsis) le intento devolver el Adamantium para convertirlo en uno de sus Heraldos de la Muerte sin mucho éxito (tuvo el metal por unos cuadritos), lo que causo que Wolverine revirtiera a un estado semi-salvaje (en la tapa de la revista lo pueden apreciar) y con una buena dosis mas de Implantes de Memoria y las buenas que habiendo alcanzado su revista el Nº 100 su popularidad sigue estando al tope, y como es el mundo del comic, en estos meses por venir seguramente Wolvie nos va deparar mas de una sorpresa.

Avance Rápido

Como se imaginaran en esta sección se va a comentar que va a salir en comics dentro de un mes, o sea en este caso Diciembre, así que sin mas cháchara pasemos a las novedades.

Image: lanza en oferta exclusiva un especial con tapa limitada y movible (una especie de tapa troquelada) de el grupo de adolescentes que bajo del Top Ten a los X-Men, por supuesto estoy hablando de **Gen13**. Dibujada por J. Scott Campbell. 1.75$ el numero. Y por si esto fuera poco debuta **Gen13 Bootleg** una nueva serie mensual dibujada por Alan (X-Men, Excalibur) Davis, con nuevos arcos arguméntales el primer numero comienza cuando el equipo cae a través de un extraño portal que les concede sus mas ansiados deseos.

Después de la manija que se le esta dando a la película **Mars Attacks** (con Jack Nicholson) Image no se iba a quedar afuera y saca **Mars Attacks Image**, y si es lo que se imaginan, los marcianos invaden el Universo Image y según el guionista (Keith Giffen) no van a dejar títere con cabeza. Esta saga de 4 números dibujada por Andy Smith y Bill Sienkiewicz (decilo rápido 3 veces sin trabarte) sale alrededor de 3.50$ el numero.

DC: The Mask / LOBO, estos dos personajes se unen para hacer uno de los team-ups mas violentos de la década. Todo comienza cuando Lobo estando escaso de dinero (cosa muy frecuente en el) acepta eliminar "Al ultimo Bastardo", un tipo que parece una versión maligna de la Mascara. Las pistas llevan al Main Man directo a la tierra, con resultados devastadores para la ciudad de New York! Guionizada por Alan Grant y John Acurdi, la pueden conseguir por 6$.

El retorno de la *JLA*, uno de los títulos mas esperados por los comiqueros vuelve con toda la polenta (lee la pagina 6 para mas detalles).

Batman/Capitán América, en este Elseworlds el Detective mas Grande del Mundo y el Centinela de la Libertad se unen durante los días de la 2da Guerra Mundial para luchar contra los Nazis, que se han infiltrado en el gobierno de los Estados Unidos gracias a la ayuda del Joker y Calavera Roja. Escrito e ilustrado por John Byrne, este especial de 64pgs. sale 6$.

Y sigo con **Batman**, esta vez el hombre murciélago es poseído por un demonio diabólico y el único que puede sacarle las papas del fuego es el misterioso Deadman. Esta Graphic Novel con tapas duras esta soberbiamente escrita por James (Starman) Robinson y tiene un excelente arte pintado por John Estes, sale la módica suma de 25$.

Parece que **Superman** no va tener mucho tiempo para disfrutar de su boda ya que un siniestro personaje ha reunido a 5 de sus peores enemigos para darle la salsa, los villanos son Maxima (¿no se había vuelto buena esta chica?), Anomaly, Riot, Misa y Barrage. La saga abarca todos los títulos de Superman y cada numero sale 1.75$.

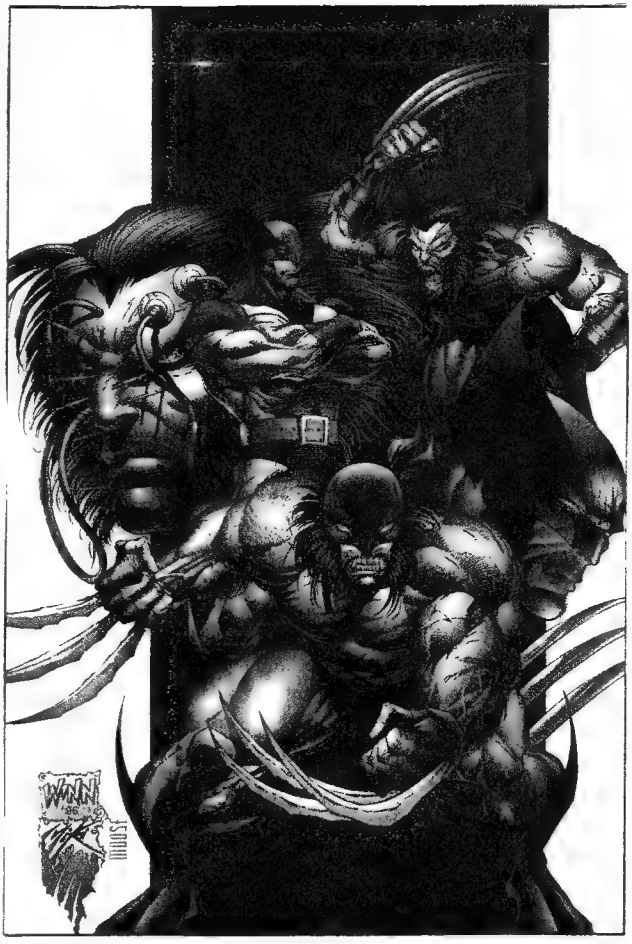
Marvel: CÓDIGO DE HONOR, siguiendo el estilo de Marvels esta miniserie de 4 números (48pgs y 5$ c/u) escrita por Chuck Dixon y pintada por Tristan Shane, narra la historia de Jeff Piper, un buen policía de New York que intenta sobrevivir en el Universo Marvel de los 60´ hasta la actualidad. Nuestro personaje debe enfrentarse contra el dilema de aceptar sobornos del Kingpin, la violencia de Punisher e inclusive la brutalidad de Hulk. Debido a la gran variedad de personajes cada numero tendrá un entintador diferente.

Y llegaron los crossovers: Gen13 vs. Spiderman, cuando un confuso Peter Parker se despierta tirado en el patio de juegos de Fairchild, Grunge, Roxy, Rainmaker y Burnout, se arma una flor de rosca hasta que todo se aclara. Escrita por Peter (Aquaman) David, promete ser todo un éxito.

Silver Surfer/Superman, uno perdió su planeta cuando una violenta explosión lo borro del universo, el otro perdió su humanidad tratando de

salvar Zenn-La. ¡Que los malvado se cuiden por que ningún otro mundo va a perecer cuando Superman y Silver Surfer se unan! Este es un crossover de proporciones cósmicas, con arte de George Perez, Ron Lim y Terry Austin.

Por si esto fuera poco sale toda la saga de **Onslaught** recopilada en varios Trade y el Epilogo (en la pagina 7 podes leer la nota).



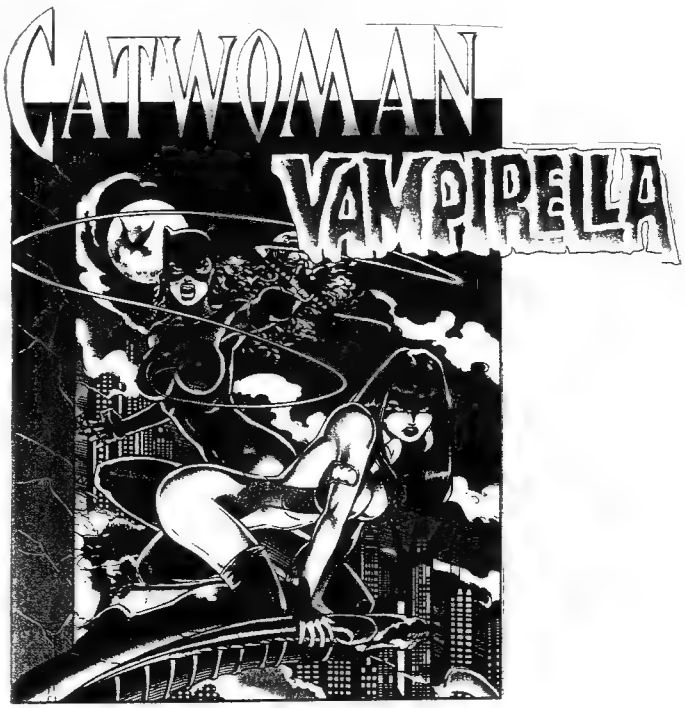
The Age of Apocalype, una de las sagas que mas pego durante el verano pasado, reinando en el top ten U.S.A por 4 meses consecutivos tiene su continuación en los **"Tales of the Age of Apocalypse"**. Mientras un herido Apocalipsis se recupera en la Zona Azul de la luna, los X-Men sobrevivientes planean asesinar al vulnerable En Sabah Nur. Con guiones de Scott Lobdell y a un precio de 7$ este one-shot es uno de los comics mas esperados.

Wolverine Shadow Society, esta historia cuenta la historia de Wolvie antes de que se volviera un X-Man. El sabe que es diferente. Puede que incluso sea uno de esos mutantes. Pero no le da demasiada importancia hasta que alguien comienza a desollar a sus amigos. Ahora Logan y Carol Danvers se tendrán que unir para seguirle la pista a un asesino que en el futuro le arruinara la vida a Wolverine. Especial de 48pgs. sin avisos. (para mas datos lee la nota central de la revista).

Casi me olvido del crossover **Team 7 vs. Team X,** los 2 grupos mas violentos de Marvel e Image van el todo por el todo. Cuando Team X (Wolverine, Maverick & Sabretooth) se enfrentan a Team 7 (Deathblow, Grifter, Lynch y Dane), ya se sabe que van a volar tripas por todos lados. Son 48pgs de acción a tope por Steve Epting y Matt Ryan.

Y por ultimo **Daredevil/Shi**, cuando miembros renegados de la orden de La Mano le ofrecen a Shi poderes de hechicería a cambio de su alma, Daredevil debe intervenir para mostrarle el buen camino, pero quizás la guerrera ninja de Billy Tucci no este interesada en recibir ayuda!. Es una prueba de fe para Ana Ishikawa y Matt Murdock, en un comic de lucha marcial y riña callejera como nunca antes se había visto.

Independientes: Por fin debuta el esperado comic de Garth (PREACHER) Ennis & Marc Silvestri The Darkness. Mientras que esto es grandioso para los fans, no lo es tanto para Jackie Estacado, un asesino a sueldo de la mafia que descubre que ser inmortal y tener increíbles poderes tiene sus desventajas. Como bonus por ser el primer numero se va a sacar también una edición con Variant Cover limitada.



Harris Comics y DC, sacan un comic con 2 de las mujeres mas letales del mundo del comic, por supuesto estoy hablando de **Catwoman** /VAMPIRELLA. Una serie de brutales asesinatos cometidos por alguien con simpatía por los gatos lleva a Vampirella a Gotham City y su principal sospechosa es Catwoman. Mientras tanto Selina Kile también busca al asesino y no descarta que pueda ser un sediento vampiro. ¿Puede ser que el culpable sea el siniestro Pingüino ? Escrito por Chuck Dixon y dibujado por Jim Balent, este especial de 48pgs se ve espectacular! Solo 5$.

Caliber Press, sigue con Kaos Moon, en este 2do numero Kaos Moon debe tomar una decisión que podría salvar a la tierra de un desastre ecológico pero es una opción que podría maldecir a su cuerpo humano, Katja. Escrita e ilustrada por el ascendente artista europeo David Boller este comic realmente esta joya.

SuperEncuesta **Dopplecharasca** Verano 96/97

Como este es el Nº 1 de la revista se nos ocurrió que nos comentaran que les pareció respondiendo a las siguientes preguntas. *No se olviden que que con su respuesta participan del sorteo de estos comics: 1er premio: Kingdom Come Nº 1- 2do Premio: Codename: Firestorm Nº5 de Ultraverse Comics.* Ahora agarren una birome y pónganse tranquilos a responderla.

1- ¿Que secciones son las que mas te gustaron (y cuales no)?
2- ¿Cuales sacarías o agregarías?
3- ¿Que opinas del precio 1.25$?
4- ¿Te gustan las portadas como son (con lo que contiene el nº) o preferís que sea dibujada?
5- ¿Te gustaría ver anuales dedicados a un solo tema o con mas notas (paginas)? Si tu respuesta es si, sobre que temas.
6- Te gustaría ver historietas (made in casa).
7- ¿Si la revista trajera Trading Cards, cuales te gustaría comprar?
8- ¿Cuales son tus editoriales favoritas?
9- Me parece que siento olor a quemado ("Se nota que esto es Relleno")
10- ¿No esta sonando el teléfono? (Relleno 2 "El Regreso")
11- Chau.

Comics USA Vs. *Nacional* Por el Monje Negro

Este artículo tiene simple y llanamente la opinión de un amante del género de los COMICS. Los COMICS son la base de formación de artistas varios hoy en día. Desde escritores e ilustradores hasta los propios lectores, puesto que ellos dan su visto bueno en caso de que la revista salga como corresponde; y en su gran mayoría, aprenden a utilizar sus cabezas no sólo para peinarlas, sino que también con fines más artísticos y útiles. Dentro este género se destacan en todo el mundo los bien ponderados yankis, los cuales con una política "vendamos americano", te enchufan todos los condimentos de su vida cotidiana, invadiendo tu manera de pensar. Pensalo por un momento, si vos estas acostumbrado a leer material extranjero, acaso ¿no te notás un poco yanqui al actuar?. Guarda, con esto no quiero decir que el material norteamericano sea malo, todo lo contrario, desgraciadamente es uno de los mejores, y por lo tanto acapara el mercado ensombreciendo a producciones de "inferior calidad" pero de casi el mismo contenido, sólo por el hecho de ser yanki. Para darles un ejemplo, ¿quién no conoce a empresas como DC COMICS, o MARVEL COMICS?, "casi nadie". ¿Pero quién conoce empresas nacionales como LA URRACA, etc? Casi nadie. Me juego la cabeza diciendo esto: ¿Si desaparecieran los COMICS norteamericanos por falta de interés en su propio país? (dando por ejemplo la lucha entre los héroes de MARVEL y DC). ¿Desaparecería el COMIC en el mundo?; ¿Fortalecería la empresa nacional?, o simplemente se olvidaría, se dejaría de lado como una lengua antigüa como el Latín o el Esperanto. Cambiando de tema radicalmente, ¿notaron que una de sus las grandes particularidades son los nombres de las revistas?. Para dar un ejemplo Superman, Aquaman, Spiderman, Wonderwoman, etc. Todos terminan en "man" o en "woman", "hombre" o "mujer"; ¿no les demuestra a ustedes la falta de inventiva?. Muy pocas revistas se han jugado

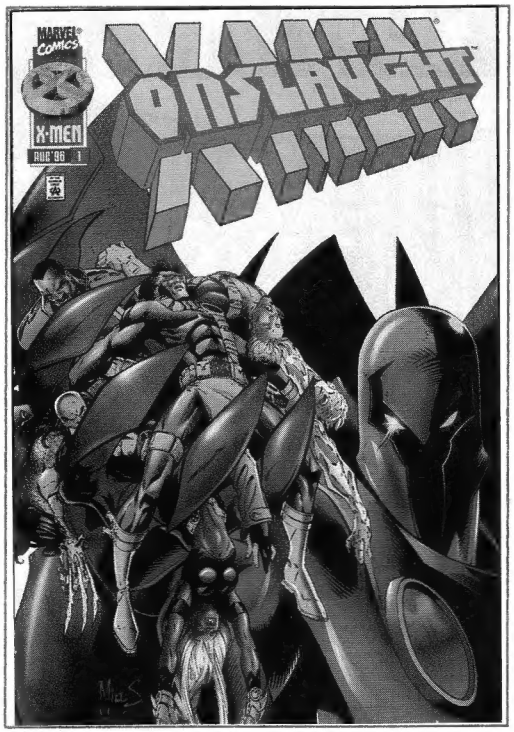
cambiando esta manera de intitular las cosas, entre ellas "Lobo", "Impulse", "Spawn" y otros un poco más viejos, pero no menos importantes como "Tales from the Crypt" o "Vault of Horror". En cambio, entre los títulos nacionales podemos encontrar variados títulos de significante importancia, que hoy en día aunque la mayoría han desaparecido aún conservamos en un rincón del alma, como **Fierro** o **El Eternauta**, revistas que marcaron una época y sirvieron para que las generaciones futuras argentinas tuvieran un distinto punto de vista con respecto a la manera de expresarse. Una cosa que diferencia significativamente a nuestra industria con respecto de la extranjera, es el hecho de las ganas que uno le pone a la revista para que salga lo mejor posible para que la gente pueda disfrutar de un trabajo bien hecho sin tener que preocuparse si va a haber algo en la revista que no va a entender, porque está encrito en un idioma simple y claro que hasta el más joven de sus lectores sea capaz de descifrar su mensaje. Por eso es que estas ediciones, como esta revista, poseen un valor que va mucho más allá de lo monetario, siendo así más importantes que muchas otras, porque son ricas en sentimiento, en ganas de un grupo de chabones como vos o como yo que poden lo mejor de ellos mismos para que ustedes, lectores, sean capaces de "degustar" un producto de alta calidad, eso sí, siempre sin olvidarse nunca de las raíces que uno tiene y no dejarse llevar por la opinión de un grupo de personas que no pertenezcan al mundo de los COMICS, sino por lo que los lectores piensen, sean críticas buenas o malas, siempre tendremos nuestros brazos abiertos para recibirlas (si son buenas), o poner la mejilla (por si son malas) y recibir el puñete de la disconformidad con todo su peso sobre nuestra cara.

EL Monje **Negro.**

ONSLAUGHT

"Es simplemente matar o morir", explica Mark Waid de la saga Onslaught. Es una carrera suicida para el Universo Marvel. "Es el atardecer de los Dioses. Es el ultimo adiós a el Capitán América, Thor, Iron Man, Los Vengadores y los Cuatro Fantásticos".

La saga de Onslaught se ha ido desarrollando desde hace mas de un año y hace 1 mes llego a su punto cumbre cuando fue revelado que el Profesor Xavier era el culpable de la creación de la criatura. El origen del monstruo tiene lugar en al ya clásica saga "Atracciones Fatales", cuando Xavier en un acto de desesperación borra la mente de Magneto para evitar que este masacre a Wolverine. Este borrado produce que los pensamientos de Magnus se mezclen con los mas oscuros deseos de Charles, lo que crea un ser autónomo con los poderes mentales de Xavier, la fuerza magnética de de Magnus y un deseo asesino de eliminar a todo ser vivo de la faz de la tierra. Para conseguir su fines Onslaught secuestro a Franklin Richards (el hijo de Reed Richards y Sue Storm) y a Nate Grey (X-Man), el primero tiene la habilidad de poder modificar la realidad (como se vio en la saga Días del Futuro Presente) y el segundo es un superviviente de la llamada ERA DEL APOCALIPSIS, Onslaught pensaba usar los poderes de Franklin y los recuerdos de Nate para moldear la realidad a su antojo y así poder dominar al mundo. Una de sus primeras acciones fue activar a varios miles de Centinelas con el fin de que ablandaran a nuestros héroes, estos robots se encargaron de dejar en ruinas a Nueva York. a pesar de que Spiderman lucho a brazo partido para impedirlo. En la batalla final todos los X-Men, Gambit, Ciclops, Bishop, Jean (ahora se hace llamar Phoenix), Cable, Wolverine y Joseph (el nuevo nombre de Magneto) hacen lo imposible para derrotarlo pero Onslaught pare invencible. Es en ese momento cuando intervienen todos los personajes que van hacer el máximo sacrificio, después de varios intentos de penetrar un campo de fuerza que rodea a Onslaught, Rogue unida a Visión logra desactivarlo y entonces Bruce Banner le pide a Jean Grey que apague su personalidad y libere Hulk ya que esa puede ser la única solución para impedir la destrucción total. Hulk pelea totalmente descontrolado y de un violento puñetazo quiebra la coraza del monstruo, lo que produce que su esencia se libere. Como ya es imposible pegarle nuestros héroes empiezan a desfallecer y es entonces cuando Reed Richards deduce que la única manera de poder destruirlo en su estado actual es dándole masa (una forma física), uno por uno Los Avengers, Iron Man, el Capitán América y los 4 Fantásticos entregan sus vidas para que los X-Men descarguen toda su artillería contra la bestia, que termina estallando y liberando a Nate y Franklin.



Les recomiendo que si lo que leyeron le gusto la leer la saga completa es totalmente alucinante, si la pueden comprar no lo duden esta saga marca el fin de un epoca en Marvel.

DOPPLE 21

Kingdom Come

Mark Waid y Alex Ross destruyen al Universo DC como lo conocemos.

No hay duda que Alex Ross adora pintar Superheroes y que su ultimo proyecto se trata de ellos. Secundado por Mark Waid en los guiones, este Elseworlds describe el futuro del universo DC dentro de unos 20 años.

Para conseguir ese look, Ross rediseño a casi todos los héroes que tuvieran un mínimo de importancia en la historia de DC. Los hizo mas viejos, les actualizo los trajes y creo una camada de nuevos "héroes" (que la mayoría de héroes no tiene nada).

A pesar de la gran cantidad de héroes, eso no significa que los lectores van a tener que estar con una enciclopedia del Universo DC fijándose quien es cada uno, Waid ha conseguido que aunque el lector no reconozca a algunos de los héroes esto no afecte a desarrollo de la trama.

La historia comienza cuando unos años atrás Superman dice "Me harte, ya no tengo ganas de pelear mas", cuando pasa esto todos los Superheroes que lo tenían como ejemplo empiezan a preguntarse que esperanza les queda ellos. Es como un castillo de naipes, si se debilita la base se viene todo a bajo, muchos de los héroes se retiran, otros deciden trabajar por su cuenta y unos pocos continúan con la lucha.

En medio de este vacío surge una nueva generación de héroes jóvenes, duros y poco responsables, la clase de los que disparan primero y preguntan después. Son como la mayoría de los actuales personajes de Image, no tienen ningún respeto por la vida de los ciudadanos inocentes y creen que el fin siempre justifica los medios.

Es en este caos cuando el Espectro tiene la visión del cercano Apocalipsis y elige a un pastor llamado Norman Mc Cay para que sea testigo de la batalla final entre todos los Superheroes. Los personajes que mas se destacan en la historia además de Superman, son Batman (que no se retiro) y ha formado un ejercito que esta a sus ordenes, Flash que ha convertido a Keystone City en una de las ciudades mas seguras del país recorriéndola a constantemente a toda velocidad, Hawkman se ha convertido en un terrorista ecológico y Green Lantern se dedica a vigilar el espacio (desde una fortaleza esmeralda que flota sobre la tierra) para evitar posibles invasiones alienigenas, y Wonder Woman que se a retirado a isla Paraíso, de una u otra manera todos se han distanciado de la humanidad.

Los verdaderos villanos, se han organizado en el Frente de Liberación de la Humanidad y tienen sus propios planes para el futuro del planeta (como Lex Luthor), su lema es "todo el mundo tiene su perspectiva y ninguno esta completamente mal".

En conclusión, si están buscando un comic en le que sus Superheroes favoritos luchen, no contra los típicos villanos, si contra ellos mismos y que además la lectura les deje algo, no lo piensen mas y vayan a la comiqueria mas cercana a comprar los 4 números de los que esta compuesta la miniserie.

DoppleCorreo. Por el Dr. Fate

¿Que tal nuevos amigos? Yo feliz, al fin pudimos conseguir publicar la revista, especialmente para conocer comiqueros de toda la Argentina y mi ciudad. Pero todavia no me presente, como dice en el cartelito de arriba soy el Dr. Fate (!!!Y no tengo una gomeria¡¡¡¡), el encargado de esta sección. Habiendo leido cientos de publicaciones y con un "Doctorado en Correo" de la Universidad de Aca La Vuelta, he conseguido una experiencia apabullante en el tema de responder cartas y tratare de no caer en la pesima costumbre de Algunos Correos que trataban mal a sus lectores (lease PERFIL).

En este espacio Ud. nos pueden contar lo que les parece que hay que mejorar del Fanzine, comentarios, opiniones, criticas, ideas o llorarnos cuando los pateé la novia. Tambien me pueden hacer preguntas sobre cualquier comic o editorial ya que aca leemos de todo (Lease: Barbie, La pequeña Lulu, El Pajaro Loco, Ricky Ricon, etc, etc.) y si se las respuestas se las dare, como tambien les puedo recomendar cualquier genero de comic.

Las cartas las pueden mandar a: OKINAWA, Calle CHINCHULANCHA 3454) no saliendo de la joda dirijanlas a: ROMAN VIGNOLO, LUIS BRAILLE 1284, CP.2000, ROSARIO o A CESAR LIBARDI, LA PAZ 2989, CP. 2000, ROSARIO (manden la carta con la plata a para el Fanzine sin olvidarse de poner cual es para el correo). Les recuerdo que pueden colaborar con notas para el Fanzine o historietas (de mediana calidad). Una ultima cosita, contesten la SuperEncuesta y no se atrevan a mandar la carta sin responderla.

Bueno aca los espero ansioso, pero antes de despedirme les mando un saludo a Javier, Federico, Pablo, Julio, Cesar (EL DM CANSADO), Roman y a todos UDS.

DR. FATE

¿Qué estás haciendo Wolvie?

¡Afilandome las garras! ¿Qué voy a estar haciendo BAT-MAN?

¡Eso es muy aburrido! ¿No probaste con la Dopplecharasca?

¡¿Cómo?!

¡Si porque ha nacido una nueva revista acerca de información sobre comics, en la que te informaras sobre lo pasado, lo presente y lo futuro con relación a los comics y los juegos de rol!

¡Cómprala, o te enfrentaras con mis garras de ADAMANTIUM!